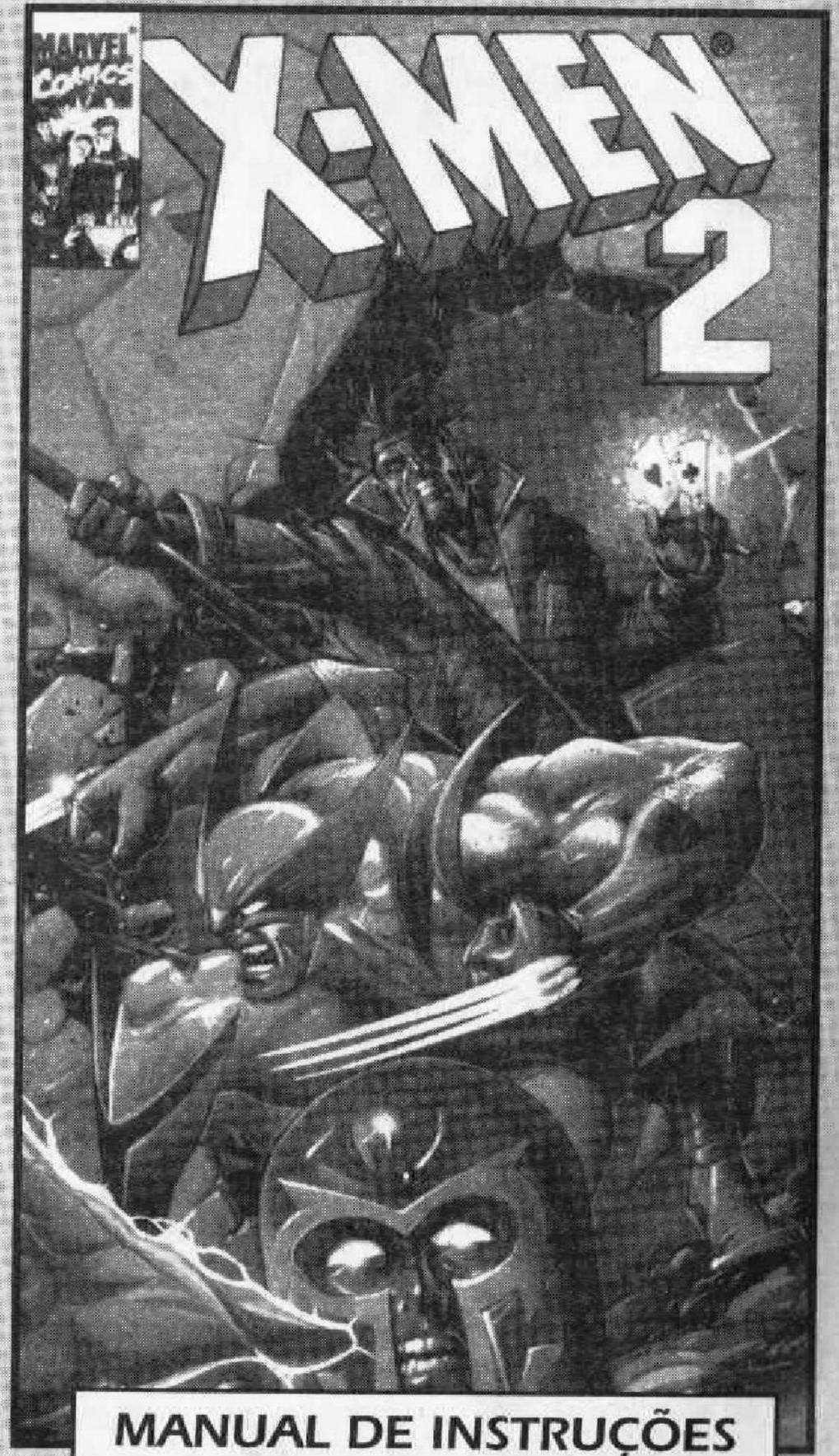


TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CONHEÇA O AMAZONAS

MEGGA DRIVE[®]



MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

TEC TOY

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de usar seu video game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar. Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz de tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

Antes de Usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentido quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2,5 m da tela de televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.
- Utilize a menor tela de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas).

Durante o Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando video game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do video game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte o seu médico.

IMPORTANTE

Escolha a alternativa correta:

Qual é a sua forma preferida de lazer?

- (a) Jogar video games
- (b) Praticar esportes
- (c) Curtir a Natureza
- (d) Todas as acima
- (e) Nenhuma das acima

Se você escolheu a alternativa (a), parabéns!! Você tem em suas mãos um dos mais modernos equipamentos de entretenimento eletrônico de todo o mundo, o que em outras palavras, significa diversão garantida por muito tempo.

Se você escolheu a alternativa (b), parabéns!! A prática de esportes é fundamental para evitar o surgimento de uma série de problemas que podem comprometer a saúde do seu corpo.

Se você escolheu a alternativa (c), parabéns!! A natureza é a única fonte de vida que nós temos, e sua devastação indiscriminada prejudica todo e qualquer ser vivo em nosso planeta.

Se você escolheu a alternativa (d), merece um triplo parabéns!! Você realmente sabe levar a vida de uma maneira inteligente. Consegue se divertir, não se esquece do lado físico e se preocupa com o bem-estar geral. Nota 10 para você!!

E finalmente, se você escolheu a alternativa (e) ... você não deve ser deste planeta!!

Este teste é apenas uma maneira que nós encontramos para dizer a você que além de jogar video game, é essencial saber dividir seu tempo livre com outras atividades que também são muito importantes para você e para aqueles que estão à sua volta.

Detone o seu Video Game, Pratique Esportes e Proteja a Natureza!

Mostre que você realmente é uma fera!

COMO COLOCAR O CARTUCHO NO MEGA DRIVE

1. Certifique-se de que o MEGA DRIVE está desligado. Conecte o joystick 1. Para um jogo com dois jogadores, conecte também o joystick 2.
2. Coloque o cartucho X-MEN 2 - CLONE WARS no console (veja figura), conforme explica o manual do MEGA DRIVE.
3. Ligue o MEGA DRIVE. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois ligue-o novamente. Um dos X-Men, escolhido ao acaso, irá entrar diretamente na primeira missão, Sibéria.
Nota: Pressione o **Botão Reset** no console para começar com um X-Men diferente, também escolhido ao acaso.
4. Pressione o **Botão Início** no Joystick 2 para começar um jogo para dois jogadores. Um segundo X-Men, escolhido ao acaso, irá juntar-se à batalha.

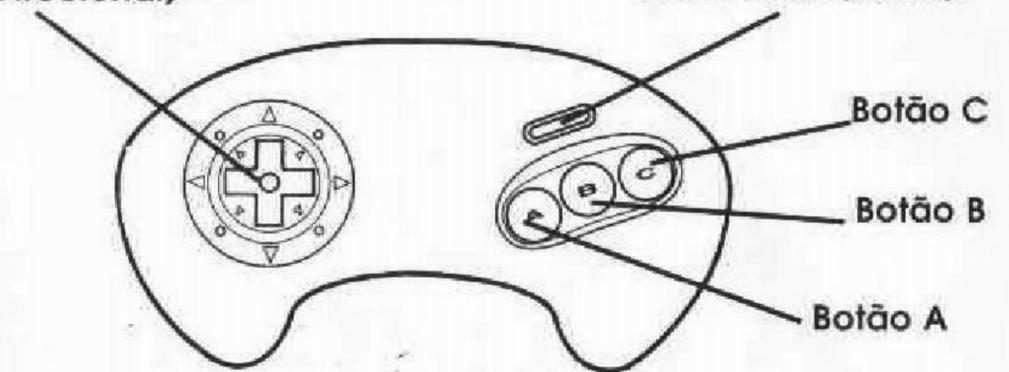
IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MEGA DRIVE estiver ligado.



ASSUMA O CONTROLE!

Botão D (Direcional)

Botão Start (Início)



Botão Início

- Inicia o jogo na Tela de Seleção de Personagens
Nota: No modo para dois jogadores, ambos deverão pressionar o **Botão Início** para começar.
- Pausa/continua o jogo.
- Avança rapidamente pelas telas de texto.

Botão C

- Pulo.

Botão B

- Ataque Normal.

Botão A

- Ataque Superforte.
- Para alguns X-Men, pressione e segure para ativar o Medidor de Força, depois solte-o para um poder mutante Superforte.

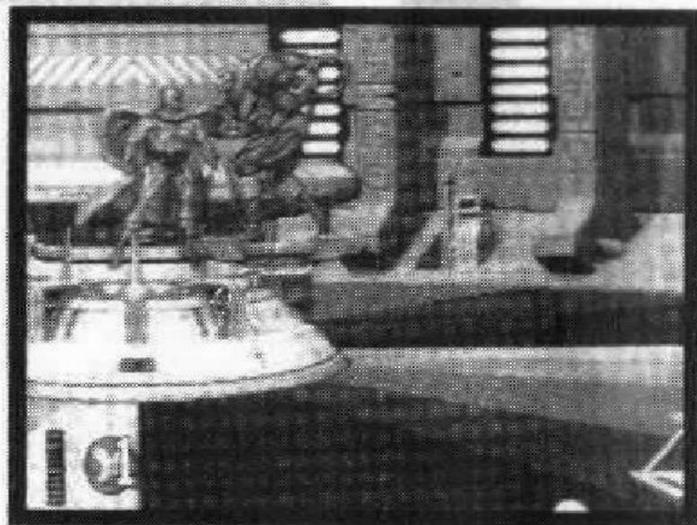
Botão D

- Escolha um X-Men pressionando o **Botão D** para a direita/esquerda na Tela do Cérebro.
- Mova o seu X-Men em qualquer direção.
- Abaixar-se pressionando para baixo.

Nota: Veja as páginas de 9 a 15 para ficar sabendo sobre os ataques e movimentos especiais dos X-Men.

O ACORDO PHALANX

O Phalanx, um vírus tecnológico, invadiu a Terra! Com o objetivo de dominar o mundo, o mortal alienígena começou a infectar todos os seres da Terra que entraram em contato com ele. Lentamente, os Terráqueos se transformam em servos deste alienígena!



Os fantásticos X-Men são o único obstáculo no caminho de Phalanx. Eles são imunes aos poderes do vírus. Para combatê-los, o Phalanx começou a substituir poderosos inimigos dos X-Men por seus clones. Essas versões robotizadas dos vilões são programadas para procurar e destruir os X-Men.

Como uma segunda linha de ataque, o Phalanx também está reativando os Sentinelas, enormes robôs criados para perseguir e destruir os mutantes. E, finalmente, o Phalanx tem em mira Magneto, o arqui-inimigo eterno dos X-Men!

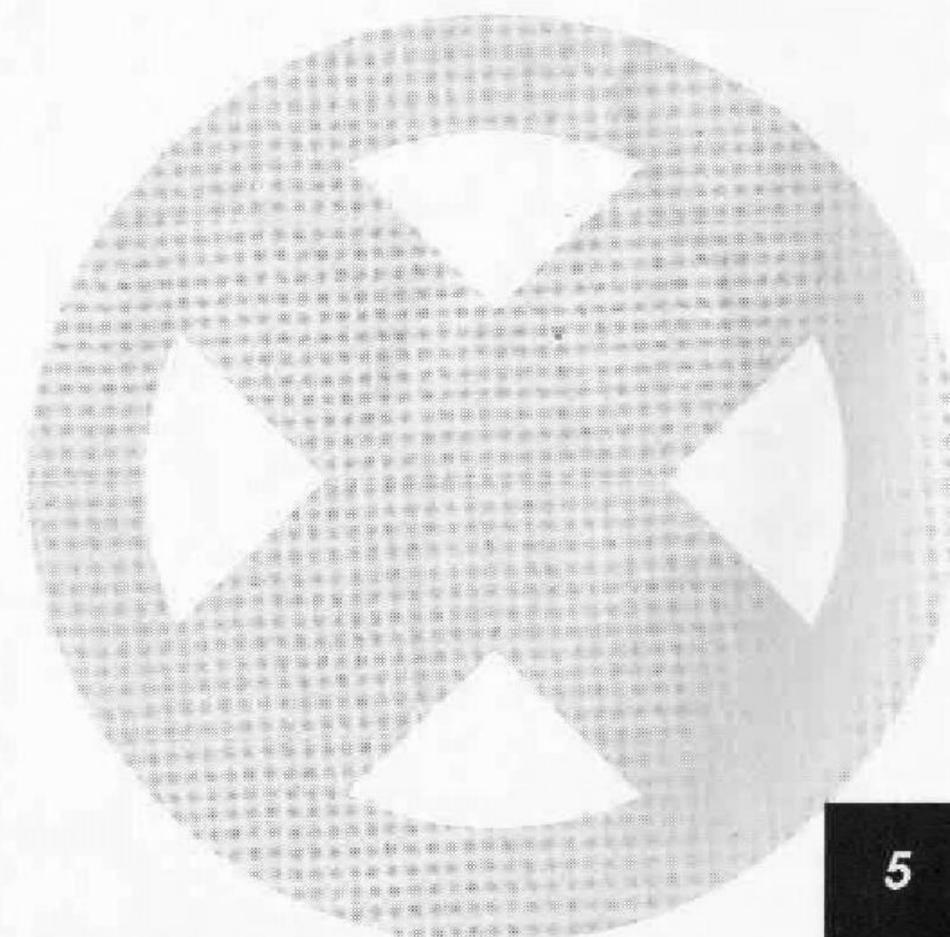
O Phalanx tem um terrível trunfo final ao qual nem mesmo os X-Men podem escapar. Com um simples toque, qualquer ser phalanx pode extrair pedaços de DNA de qualquer mutante. Quando o padrão genético de um X-Men cair nas mãos do Phalanx, ele poderá ser copiado várias vezes.

O resultado: Clones dos X-Men!

Os X-Men entrariam em combate, apenas para padecer nas mãos de suas próprias imagens! Psylocke poderia ser derrotada por sua própria faca psíquica enquanto olha para a sua imagem ensandecida. O Fera poderia ser esmagado por seus próprios punhos fortes como um martelo. Wolverine poderia ser fatiado pelas suas próprias garras de adamantium!

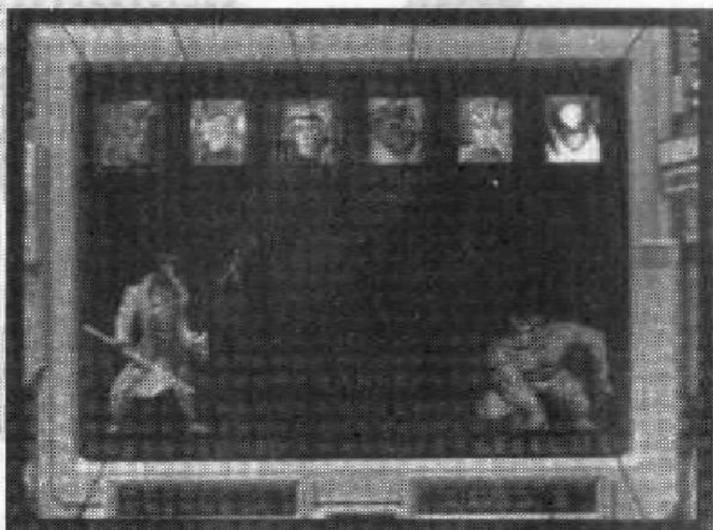
Quando o Phalanx tiver derrotado os X-Men, será fácil escravizar o resto do mundo. Será que todos os inimigos dos X-Men irão sucumbir ao vírus Phalanx? Será Magneto substituído por uma cópia Phalanx? Ou ele irá mudar de idéia e juntar-se aos X-Men para combater este ser aparentemente indestrutível?

Os X-Men estão a ponto de enfrentar os seus piores inimigos, incluindo eles mesmos. Eles devem destruir Phalanx, ou enfrentar o seu destino!



USANDO O CÉREBRO

Cérebro, o computador do Professor X, monitora os progressos dos X-Men e lhe dá ordens de combate. É aqui que você começará cada missão.



ESCOLHENDO O SEU X-MEN

- Pressione o **Botão D** para a esquerda ou para a direita para selecionar o desenho dos diferentes X-Men. Todos os X-Men se preparam para a batalha fazendo um ataque de soco.
- Pressione o **Botão Início** para escolher um herói e começar a jogar.
Nota: Nos jogos para dois jogadores, ambos deverão escolher os heróis e pressionar o **Botão Início** antes da missão começar.
- O número que aparece embaixo do personagem mostra quantas vidas você ainda tem (0 a 9). As vidas passam de um herói para outro, não importa qual X-Men você tenha escolhido.

VOLTANDO PARA O CÉREBRO

- Você voltará para o Cérebro somente quando completar uma missão ou perder uma vida.
- Depois de cada missão concluída com sucesso, você voltará para o Cérebro para receber a próxima ordem de combate e escolher o X-Men mais adequado para a Missão.
- Se você perder uma vida durante a missão, poderá escolher qualquer X-Men, e depois pressionar o **Botão Início** para recomençar aquela missão.
- Quando você perder a última vida, a missão se acaba.

JOGANDO COMO UM TIME

NOS JOGOS PARA DOIS JOGADORES

- Nos jogos para dois jogadores, dois X-Men poderão se unir para lutar contra as forças do Phalanx. Cada jogador escolherá um X-Men separadamente, apesar disso ambos os jogadores poderão fazer a escolha ao mesmo tempo.
- Os jogadores não poderão escolher o mesmo X-Men para a mesma missão.
- Para começar, ambos os jogadores devem pressionar o **Botão Início**.
- Quando um X-Men perder uma vida, o outro X-Men continuará a missão sozinho. Você só voltará para o Cérebro quando ambos os X-Men perderem as suas vidas, ou quando o X-Men que sobrou completar a missão.

FORÇA DOS X-MEN

MEDIDOR DE SAÚDE

O Medidor de Saúde usa barras iluminadas para mostrar as condições dos X-Men. Quando todas as barras, inclusive as duas superiores estiverem acesas, o X-Men estará com a saúde perfeita. Quando um X-Men é atingido, uma ou mais barras no Medidor de Saúde se apagam. No nível de perigo, com apenas duas barras sobrando, o medidor irá piscar. Quando todas as nove barras se apagarem, o X-Men perderá uma vida.



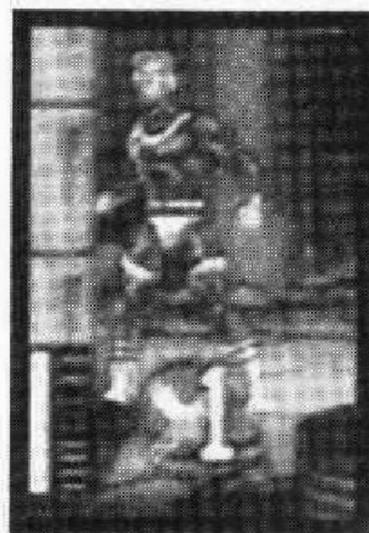
PEDAÇOS DE DNA DOS X-MEN

Colete pedaços flutuantes de DNA para melhorar a saúde do seu herói. Pequenos pedaços acendem uma barra no Medidor de Saúde; grandes pedaços acendem três barras de uma vez só; pedaços brilhantes de DNA restauram toda a saúde de um X-Men!



MEDIDOR DE CARGA

Alguns X-Men têm um Medidor de Carga para supercarregar as suas habilidades mutantes. Para usar o medidor, pressione e mantenha pressionado o **Botão A** até a linha vermelha chegar ao topo. Depois solte o Botão para um superataque de poder mutante! (Veja as páginas 9 a 15 para obter maiores detalhes.)



OS X-MEN

FERA

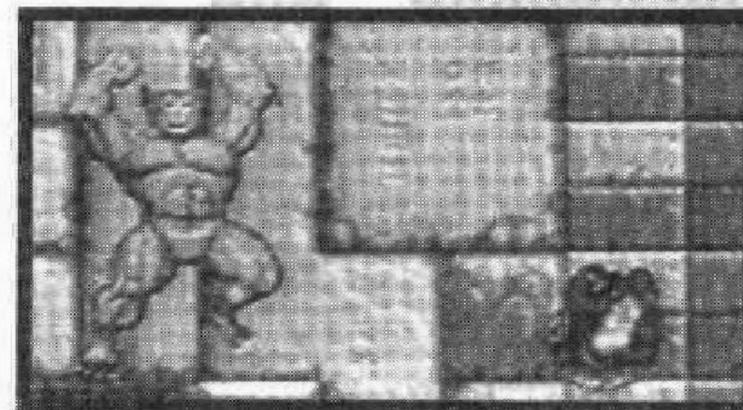
Nome: Henry "Hank" P. McCoy

Bio: O Fera é dotado de força e energia sobre-humanas. Como um cientista bioquímico, McCoy passou por uma série de mutações genéticas através do seu próprio soro mutagênico. O soro lhe deu a sua aparência azulada, e melhorou ainda mais as suas já poderosas habilidades físicas, permitindo que ele faça os seus incríveis ataques acrobáticos.



MOVIMENTOS ESPECIAIS

Soco terremoto	Botão A
Soco	Botão B
Bofetada baixa	Botão D para baixo + Botão B
Coice vertical	Botão D para cima + Botão B
Pulo	Botão C
Chute Cambalhota	Botão C + Botão A
Soco Voador	Botão C + Botão B
Grudar na Parede.	Botão C + Botão D na direção da parede + Botão B
Mergulhar e Rolar	Botão D em qualquer direção + Botão C



CICLOPE

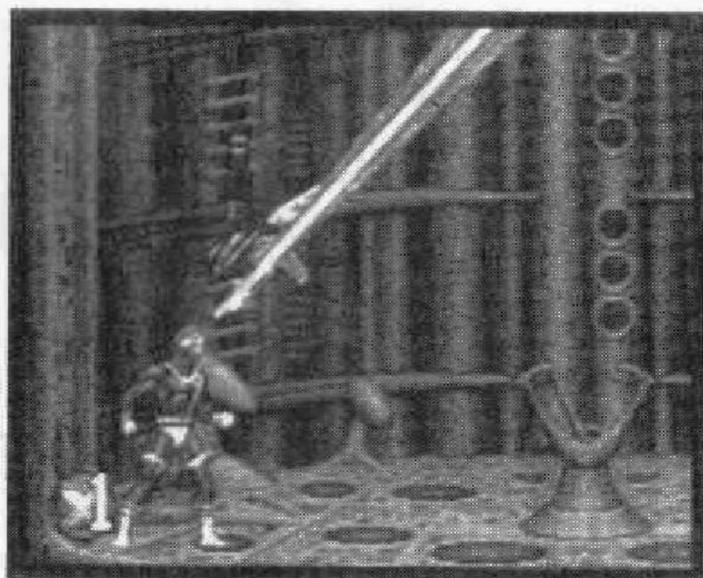


Nome: Scott Summers

Bio: Raios ópticos devastadores saem sem controle dos olhos de Ciclope sempre que ele os abre! Apenas o seu visor de quartzo-rubi pode conter a força desses raios - poder que ele usa a seu favor enquanto lidera o Time dos X-Men em sua batalha contra o Mal!

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Raio óptico	Botão A + o Botão D para mirar
Raio óptico super-carregado	Pressione e segure o Botão A para carregar (veja o Medidor de Carga), solte-o para atirar, pressione o Botão D para mirar
Soco	Botão B
Socos Combinados	Botão B por duas vezes
Pular	Botão C
Voadora Mortal	Botão C + Botão B



GAMBIT

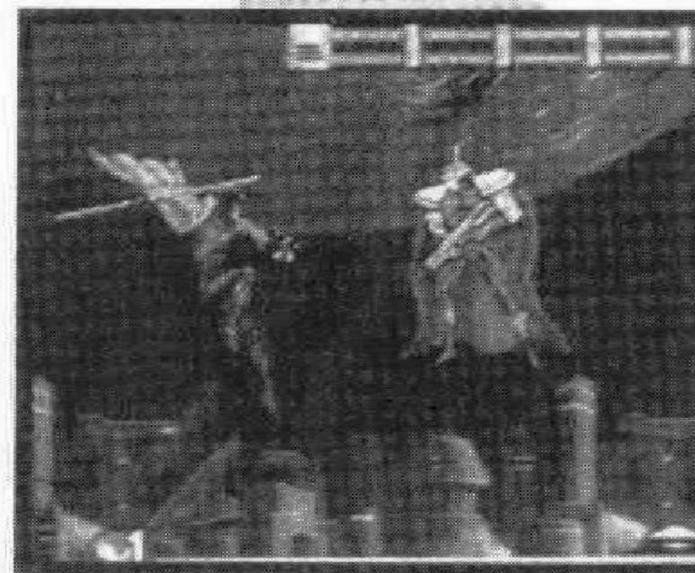
Nome: Remy Lebeau

Bio: Um antigo ladrão profissional, Gambit é ajudado pela sua incrível habilidade de jogar cartas com uma precisão impressionante. Gambit carrega as cartas com energia cinética, fazendo com que elas estourem violentamente ao entrarem em contato com o seu alvo.



MOVIMENTOS ESPECIAIS

Atirar carta	Botão A + Botão D para mirar
Atirar carta super-carregada	Pressione e segure o Botão A para carregar (veja o Medidor de Carga), solte-o para atirar, pressione o Botão D para mirar
Balanço com bastão	Botão B
Balanço duplo com bastão	Pressione rapidamente o Botão B por duas vezes.
Pular	Botão C
Voadora Mortal	Botão C + Botão B



NOTURNO

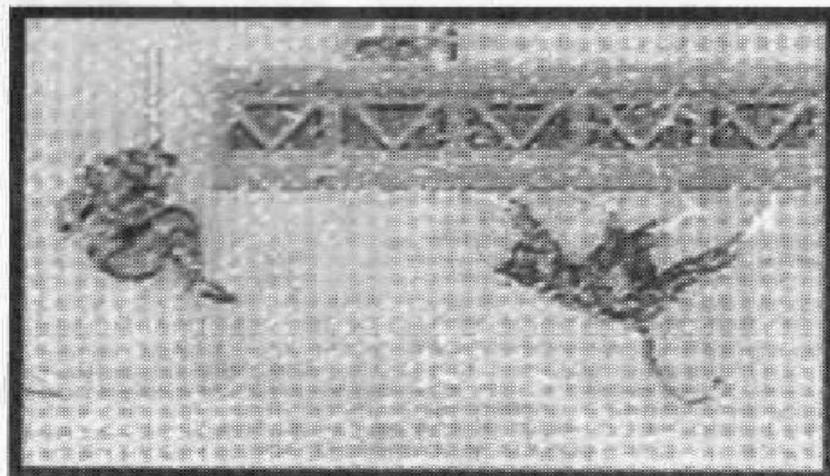


Nome: Kurt Wagner

Bio: Teleporta-se instantaneamente, utilizando uma dimensão desconhecida. Sua estranha pele azul, suas orelhas pontudas e a sua cauda são efeitos de uma mutação genética, assim como as suas incríveis habilidades acrobáticas e de teleportação.

MOVIMENTOS ESPECIAIS

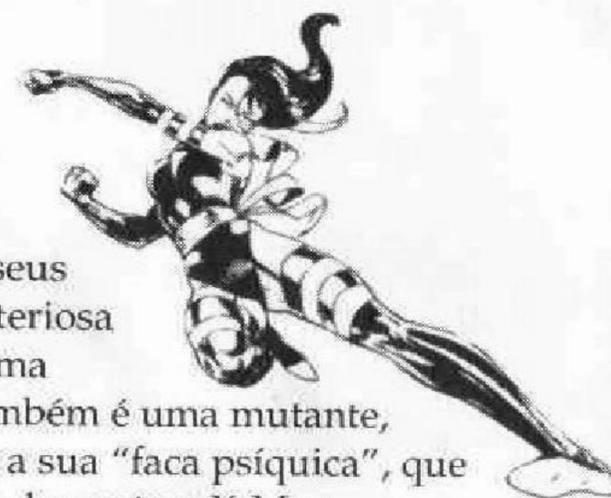
Teleporte	Botão A + Botão D para mirar
Teleporte superforte	Pressione e segure o Botão A para carregar (Veja o Medidor de Carga), solte-o para atirar, pressione o Botão D para mirar.
Soco	Botão B
Pulo	Botão C
Pulo Cambalhota.....	Pressione rapidamente o Botão C por duas vezes
Voadora Mortal.....	Botão C + Botão B , pressione o Botão D para mirar.
Grudar na Parede.....	Botão C + o Botão D na direção da parede ou do teto + Botão B
Andar na Parede	Botão D quando estiver na parede ou no teto, pressione o Botão C para descer.



PSYLOCKE

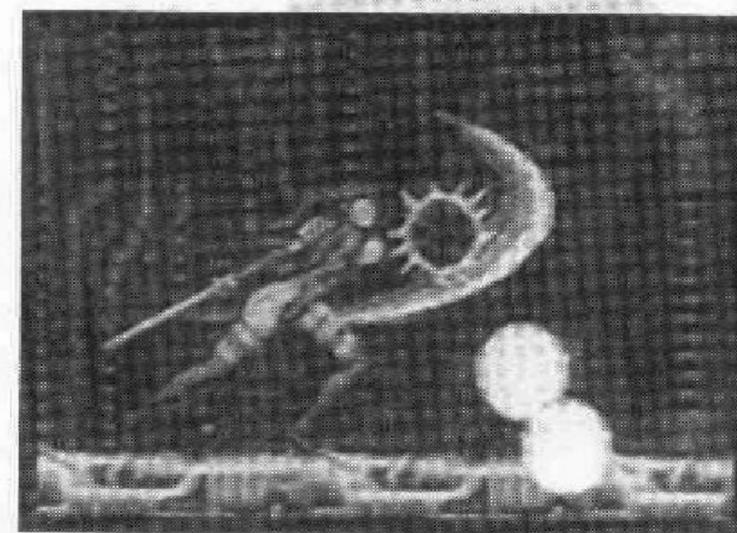
Nome: Betsy Braddock

Bio: Psylocke possui uma "Faca psíquica", uma lâmina de energia telepática capaz de acabar com os seus inimigos. Treinada na antiga e misteriosa arte Ninja, Psylocke é mestre em uma variedade de artes marciais. Ela também é uma mutante, com poderes telepáticos, incluindo a sua "faca psíquica", que ela comanda enquanto luta ao lado dos outros X-Men.



MOVIMENTOS ESPECIAIS

Usar a faca psíquica	Botão A
Golpe de espada	Botão B
Golpe duplo de espada	Botão B por duas vezes.
Pulo	Botão C
Pulo duplo.....	Botão C por duas vezes.
Golpe circular voador	Botão C + Botão B
Grudar na Parede.....	Botão C + Botão D na direção da parede + Botão B
Rasteira	Botão D em qualquer direção + Botão C



WOLVERINE

Nome: Logan

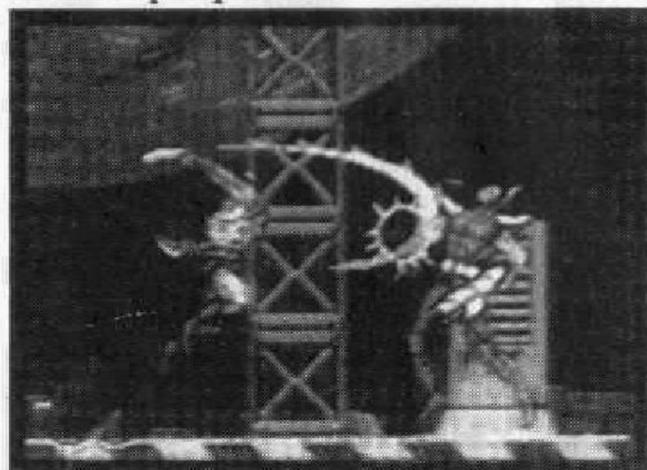


Bio: Wolverine foi abençoado com uma habilidade de cura rápida e sentidos ultra aguçados. Anos atrás, a habilidade natural de cura rápida de Wolverine ajudou-o a sobreviver ao projeto secreto Weapon X, que lhe deu um esqueleto inquebrável e garras de adamantium super-afiadas.

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Facada Poderosa	Botão A
Facada	Botão B
Facada dupla	Botão B por duas vezes.
Pular	Botão C
Pulo Cambalhota.....	Botão C por duas vezes
Grudar na Parede.....	Botão C + Botão D na direção da Parede + Botão B
Subir na Parede/ Andar no teto	Botão D enquanto estiver na parede ou no teto; pressione o Botão C para descer.

Nota: Com a sua habilidade de cura rápida, Wolverine é o único X-Men que pode restaurar sozinho a sua própria saúde. Quando o



seu Medidor de Saúde chegar a uma ou duas barras, ele irá automaticamente se curar, até três barras no total. Como toda cura, isto leva algum tempo, portanto Wolverine ainda correrá perigo de perder a sua última barra de saúde, e a sua vida, se ele for muito atingido.

MAGNETO

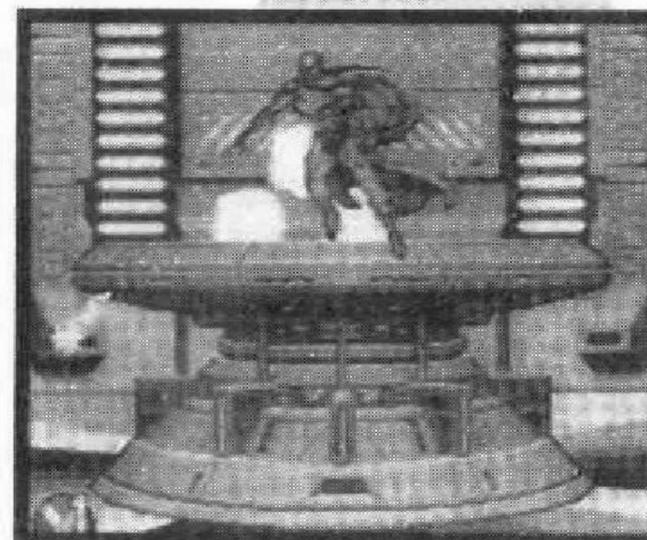
Nome: Eric Magnus Lehnsherr

Bio: Magneto tem a habilidade de controlar e manipular campos magnéticos, e disparar cargas de energia magnética. Como o arqui-inimigo dos X-Men, Magneto planeja a destruição de seus inimigos em Avalon, uma enorme fortaleza espacial. Possuindo total controle das forças magnéticas, Magneto pode destruir batalhões de tanques ou até mesmo fazer as garras de Wolverine se voltarem contra ele mesmo.



MOVIMENTOS ESPECIAIS

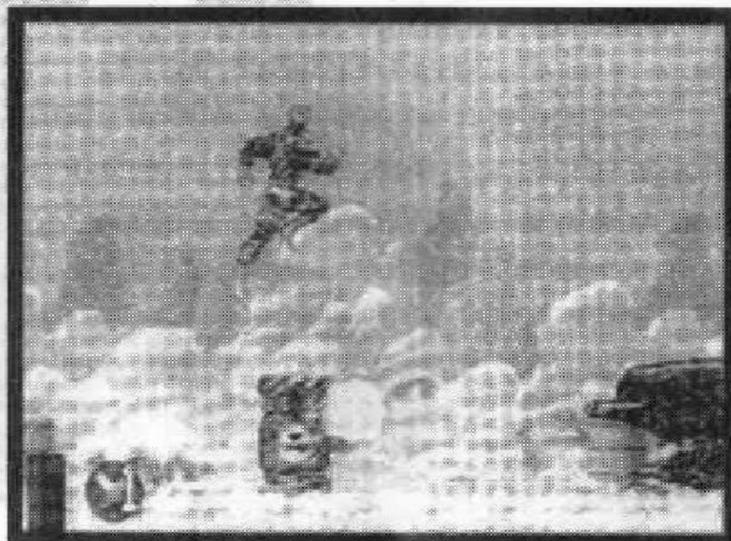
Órbita de destruição magnética.....	Botão A + Botão D para mirar; mantenha pressionado o Botão A para aumentar o alcance da órbita.
Tiro de energia	Botão B + Botão D para mirar
Pular.....	Botão C
Parar no Ar.....	Botão C + Botão A ; pressione o Botão A novamente para descer.



AS MISSÕES

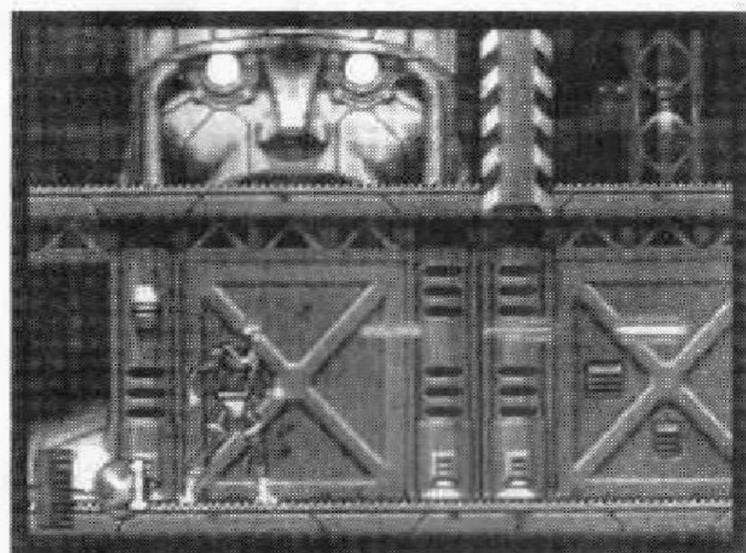
SIBÉRIA

Barreiras tóxicas radioativas e uma forte nevasca dão o tom dessa missão! Os X-Men têm de abrir o seu caminho para a fábrica de Sentinelas através de um exército de Ninjas.



AS SENTINELAS

Os X-Men invadem a fábrica de Sentinelas para aniquilar os seus mortais perseguidores. Faça o Phalanx parar de controlar as



Sentinelas, esses enormes robôs semi-humanos criados para localizar e exterminar os mutantes.

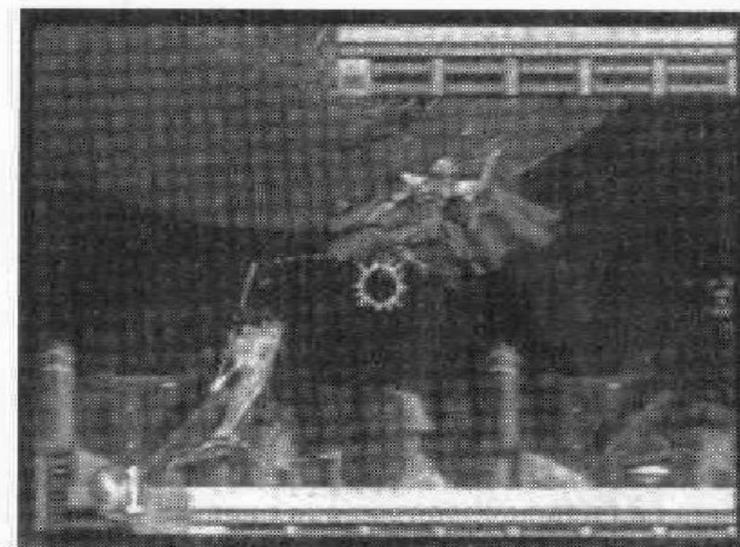
AVALON

O Phalanx infiltrou-se em Avalon, a base de Magneto na órbita terrestre. Os X-Men fazem a sua própria infiltração contra os

Acólitos e os Exodos... e acabarão cruzando com as armas do Phalanx.

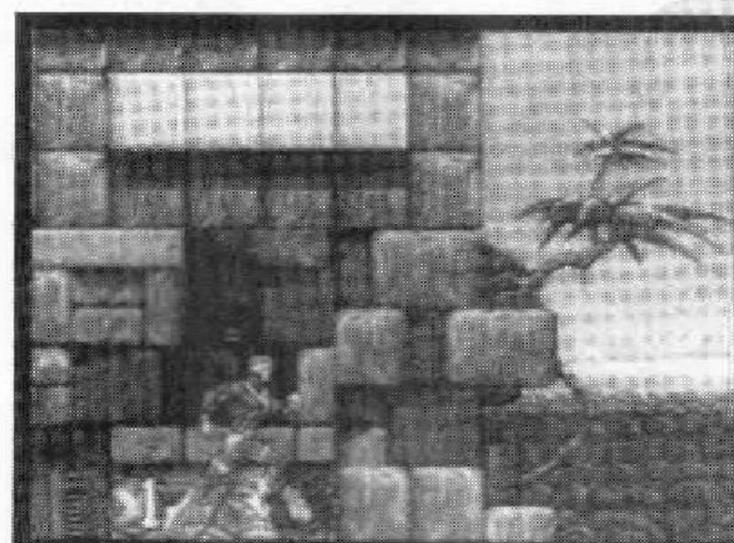
Magneto corre o perigo de ser copiado!

Resgate-o e ele se tornará um aliado dos X-Men!



A FORTALEZA DE APOCALIPSE

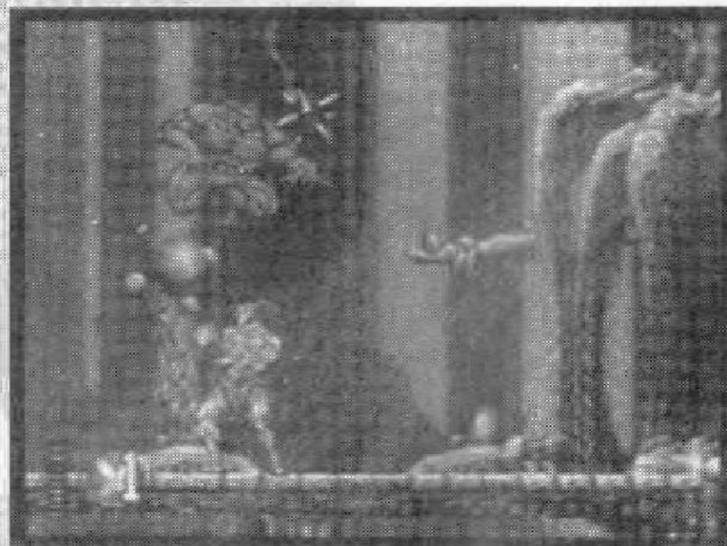
A Fortaleza de Apocalypse e seu sistema de computadores caíram nas mãos do Phalanx. Ataque as suas instalações debaixo de ruínas.



Lute contra os Tusks e Tuskettes e penetre nos corredores para se encontrar com Apocalypse. Magneto irá lutar fielmente ao lado dos X-Men... pelo menos por enquanto.

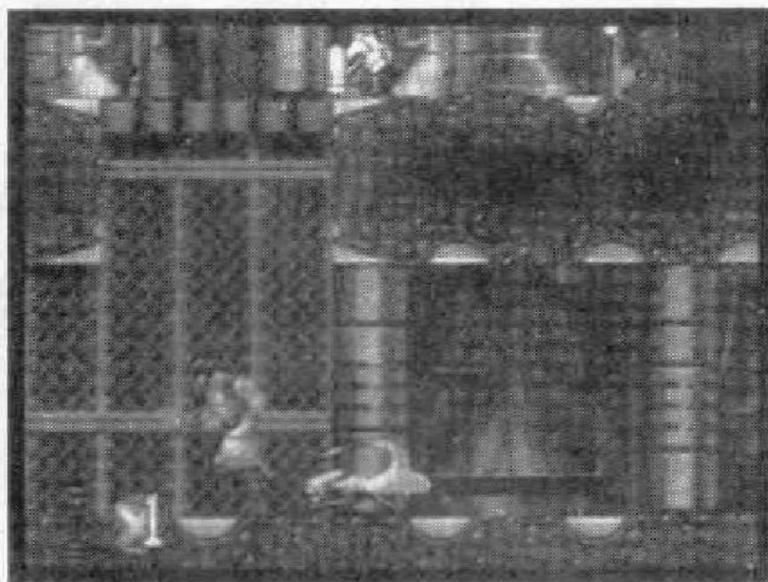
TERRA SELVAGEM

Avance através de um exército de nativos em uma selva quase impenetrável com pântanos de gás venenoso. Invada uma Forataleza inundada. Derrote Brain Child, um horroroso clone mestre... ou morra!



A NAVE MÃE DO PHALANX

Destrua a fábrica de clones do Phalanx, fortemente guardada por Rapina, Cameron Hodge e a Ninhada. Cuidado! Qualquer mutante que chegar muito perto do sensor poderá ser copiado!



Cuidados com o seu Cartucho

- Não danifique ou molhe o seu cartucho.
- Não o deixe exposto à luz direta do Sol ou próximo a qualquer outra fonte de calor.
- Dê uma pausa durante jogos muito longos para que você e o cartucho Mega Drive possam descansar.

Marvel Comics, X-MEN 2 Clone Wars e os distintivos, nomes e personagens são marcas registradas de Marvel Entertainment Group, Inc. e são usados sob permissão.
© 1995 Marvel Entertainment Group, Inc.
Todos os direitos reservados.



**OUTROS
SUCESSOS
DA TEC TOY**

DISNEY'S ALADDIN

Procurando aventura? Suba no tapete e entre nesta incrível história, que vem diretamente do maior sucesso do cinema para o seu Mega Drive! Agora você é Aladdin, que vivia aprontando com seu fiel amigo Abu, até descobrir sua grande paixão: a Princesa Jasmine! E não foi só ela que você encontrou. Através dos perigos da Caverna das Maravilhas você achou a lâmpada. E o mais fantástico (e lunático) ser do universo: o Gênio!

São 16 Mega que garantem toda a qualidade dos desenhos Disney. E com a trilha sonora vencedora do Oscar da Academia®! Considerado o melhor jogo para Mega Drive pela revista americana Electronic Gaming Monthly! Aladdin, a Princesa Jasmine e até mesmo Abu garantem: seus próximos dias serão das arábias!

© Disney. Virgin Games é marca registrada de Virgin Enterprises, Ltd.
Oscar da Academia é marca registrada de
Academy of Motion Pictures and Sciences.

MEGA DRIVE

TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada TEC TOY.

TEC TOY

NºCO 03410 30083

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.

Estrada Torquato Tapajós, 5408- Bairro Flores - Manaus - AM
CEP 69048-660 - Indústria Brasileira.

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038-000

TELEFONE: (011) 831 2266